

Pola Komunikasi Mahasiswa *Gamers* (Studi Pada Mahasiswa Sosiologi Di

Universitas Negeri Makassar)

Eka Kurnia

1563141003

Ekakurnia2697@gmail.com

Program Studi Sosiologi

Fakultas Ilmu Sosial

Universitas Negeri Makassar

ABSTRAK

Eka Kurnia, 2019. Pola Komunikasi Mahasiswa *Gamers* (Studi Pada Mahasiswa Sosiologi Di Universitas Negeri Makassar). Dibimbing oleh Firdaus W.Suhaeb dan Idham Irwansyah. Program Studi Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Makassar.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pola komunikasi mahasiswa penggemar *game online* dan dampak sosial *game online* terhadap penggunaannya.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa 1) Dalam *game online* terjadi interaksi sosial melalui proses komunikasi yang dilakukan oleh para pemain *game* (*gamers*). Adapun pola komunikasi dalam *game online* yaitu pola komunikasi primer dan pola komunikasi sekunder ditemui pada kedua *game online*, yaitu *game online Mobile Legends BangBang* dan *PUBG Mobile*. Sementara pola komunikasi linear cenderung ditemui pada *game online Mobile Legends BangBang* meskipun jarang terjadi. Berbeda dengan pola komunikasi sirkular yang dominan ditemui pada *game online PUBG Mobile*. 2) Adapun dampak positifnya yaitu sebagai media berinteraksi secara *online*, para pemain tidak merasa terabaikan atau terasingkan ketika sedang berkumpul dengan teman-temannya, sebagai media untuk berkenalan dan menambah teman baru. Sementara dampak negatifnya adalah pemain memiliki perilaku yang mengabaikan orang-orang disekitarnya yang tidak bermain *game online*, sehingga kurangnya interaksi sosial yang terjalin antara pemain *game online* dengan yang tidak bermain *game online*, mengabaikan aktivitas lainnya seperti beribadah dan makan, serta begadang yang berakibat pada terlambatnya pemain untuk masuk dalam perkuliahan, tidak masuk perkuliahan, serta tugas yang menumpuk.

Kata kunci : *Pola komunikasi, game online, dampak sosial*

ABSTRACT

Eka Kurnia,2019. Communication Patterns of *Gamers* Students (Study of Sociology students at Makassar Statse University). Supervised by Firdaus W. Suhaeb and Idham Irwansyah.

This study aims to determine the communication patterns of online game dan students and the social impact of online games on their users.

The results of this study indicate that 1) in online games social interaction occurs through the communication process carried out by gamers. The communication patterns in online games are primary communication patterns and secondary communication patterns found in both online games, namely Mobile Legends BangBang and PUBG Mobile online games. While linear communication patterns tend to be found in the online games Mobile Legends Bangbang although it rarely happens. In contrast to the dominant circular communication patterns found in the PUBG Mobile online game. 2) The positive impact is that as a medium of online interaction, the players do not feel neglected or alienated when gathering with their friends, as a media to get acquainted and add new friends. While the negative impact is that players have that ignores those around them who don't play online games, so the lack of social interaction exists between online game players and those who don't play online games, ignoring other activities such as worship and eating, and staying up late which results in the players are late to enter the lecture, do not enter the lecture, and the tasks are piled up.

Keywords : *communiation patterns, online games, social impact*

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Mahasiswa adalah individu yang mengenyam pendidikan pada tingkatan perguruan tinggi dan telah terdaftar secara administrasi. Proses belajar yang dilakukan mahasiswa saat ini tidak hanya bersumber dari buku-buku atau koran yang secara fisik nyata tetapi juga hal itu dapat digantikan dengan sesuatu yang maya seperti *E-book*, artikel-artikel online dan lain sebagainya. Dapat dilihat dari hasil survey APJII pada tahun 2017 yang menggambarkan jumlah pengguna internet khususnya kalangan mahasiswa S1/Diplomat sebanyak 79,23% dan S2/S3 sebanyak 88,24%.¹ *Internet* sebagai media atau wadah yang memberikan kemudahan bagi setiap

individu untuk mengaksesnya, seperti dalam mendapatkan hiburan (*Game online*). Komunikasi dalam *game online* sangatlah penting, hal tersebut dapat terlihat dari aplikasi *game online Mobile Legends BangBang* serta *game online PUBG Mobile* yang menyediakan media untuk berkomunikasi melalui *voice*, *chat*, dan juga *emoticon*, dengan tujuan proses komunikasi dapat berjalan lancar agar tujuan pemain (*team*) dapat tercapai.

Berdasarkan hasil pengamatan penulis, proses komunikasi antara mahasiswa pemain *game online* cenderung berbeda dengan mahasiswa yang tidak bermain *game* tersebut. Selain itu, proses komunikasi antara mahasiswa pemain *game online* sangat menarik, hal tersebut terlihat dari mahasiswa yang cukup banyak membahas *game*

¹ Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (Apjii). 2017. Penetrasi & Perilaku Pengguna Internet Indonesia Survey 2017. Infografis. Teknopreneur. Hal 13

online baik di kampus maupun ditempat umum lainnya bahkan tidak jarang bermain *game* dikelas sementara proses pembelajaran sedang berlangsung. Selain itu, penggunaan bahasa yang negatif kepada teman *team* yang dianggap tidak mahir dalam memainkan *game* tersebut. Berangkat dari hal tersebut, penulis tertarik meneliti terkait pola komunikasi mahasiswa *gamers* beserta dampak yang ditimbulkannya, dengan mengangkat rumusan masalah yaitu :

- (1) Bagaimana pola komunikasi mahasiswa penggemar *game online*?
- (2) Bagaimana dampak sosial *game online* terhadap penggunanya

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Interaksionalisme Simbolik

George Herbert Mead sebagai pemikir teori interaksionalisme simbolik memandang bahwa dalam

proses interaksi yang terjadi di dalam masyarakat terdapat makna yang timbul karena adanya proses interaksi baik secara verbal maupun nonverbal.

Sementara unit paling mendasar dari teori sosial mead adalah tindakan, dimana individu memberikan stimulus kepada individu lainnya yang kemudian individu penerima stimulus berkesempatan untuk merespon stimulus tersebut, bahkan apabila tidak ingin merespon pun dapat terjadi.

2.2 Komunikasi

Komunikasi sebagai salah satu syarat terjadinya interaksi sosial di dalam masyarakat memiliki peran yang sangat penting guna terjadinya aktivitas-aktivitas sosial. Burhan bungin (2009) membagi unsur penting dalam komunikasi yaitu

sumber informasi, media yang digunakan, serta penerima informasi.

² Sementara Soejanto dalam Fery Romadhoni membaginya kedalam empat pola, yaitu :

1. pola komunikasi primer
pola komunikasi primer adalah proses penyampaian pikiran oleh komunikator kepada komunikan dengan menggunakan suatu lambing (symbol) sebagai media atau saluran. Lambing ini umumnya bahasa, tetapi dalam situasi-situasi komunikasi tertentu lambing-lambang yang dipergunakan dapat berupa kial (*gesture*), yakni gerak anggota badan tubuh, gambar, warna, dan lain sebagainya. Dalam komunikasi bahasa disebut lambing verbal (*verbal symbol*) sedangkan lambing-lambang lainnya yang bukan bahasa dinamakan lambing nonverbal (*non verbal symbol*).
2. pola komunikasi sekunder
pola komunikasi sekunder adalah proses penyampaian pesan oleh komunikator kepada komunikan dengan menggunakan alat atau sarana sebagai media kedua setelah memakai lambing

sebagai media kedua setelah memakai lambing sebagai media pertama. Komunikator menggunakan media kedua ini karena komunikan yang dijadikan sasaran komunikasinya jauh tempatnya atau banyak jumlahnya atau kedua-duanya, jauh dan banyak. Kalau komunikannya jauh, dipergunakanlah surat atau telepon; jika banyak dipakailah perangkat pengeras suara; apabila jauh dan banyak dipergunakan surat kabar, radio atau televisi.

3. pola komunikasi linier
Istilah linier mengandung makna lurus. Jadi proses linier berarti perjalanan dari suatu titik ke titik lain secara lurus. Dalam konteks komunikasi pola komunikasi linier adalah proses penyampaian pesan oleh komunikator kepada komunikan sebagai titik terminal. Komunikasi linier berlangsung baik dalam situasi komunikasi tatap muka (*face to face communication*) maupun dalam situasi komunikasi bermedia (*mediated communication*). Komunikasi tatap muka, baik komunikasi antarpribadi (*interpersonal communication*) maupun komunikasi kelompok (*group communication*) meskipun memungkinkan terjadinya dialog, tetapi adakalanya berlangsung linier.
4. pola komunikasi sirkular

² Prof. Dr. H.M. Burhan Bungin, S.Sos, M.Si. 2006. Sosiologi Komunikasi : Teori, Paradigma, Dan Diskursus Teknologi Komunikasi Di Masyarakat. Edisi Pertama. Jakarta : Prenadamedia Group. Hal 57

sirkular sebagai terjemahan dari perkataan “*circular*” secara harfiah berarti bulat, bundar atau keliling sebagai lawan dari perkataan linier tadi yang bermakna lurus. Dalam konteks komunikasi yang dimaksudkan dengan pola komunikasi sirkular itu adalah terjadinya *feedback* atau umpan balik, yaitu terjadinya arus dari komunikan ke komunikator. Oleh karena itu ada kalanya *feedback* tersebut mengalir dari komunikan ke komunikator itu adalah “*response*” atau tanggapan komunikan terhadap pesan yang ia terima dari komunikator.³

2.3 Semiotika Komunikasi

Semiotika berasal istilah Yunani dengan kata *seemion* yang berarti tanda.⁴ Dalam komunikasi terdapat pesan yang disampaikan oleh komunikator yang kemudian diterima oleh komunikan. Makna denotatif adalah makna dari kata-

kata (bahasa) yang digunakan yang terdapat dalam kamus, sementara makna konotatif adalah makna yang ada karena sikap sosial maupun sikap pribadi.

2.4 Konsep Mahasiswa

Mahasiswa adalah kaum terpelajar yang mengenyam pendidikan pada bangku tingkatan Universitas atau kampus. Selain itu, mahasiswa adalah seseorang yang dalam proses mencari dan menimbah ilmu dan belajar pada perguruan tinggi serta terdaftar secara administrasi pada perguruan tinggi tersebut.

2.5 Game online

Game online adalah sebuah hiburan / permainan yang dimainkan dengan memanfaatkan jaringan komputer yaitu koneksi *internet*. Berikut adalah *game online* yang

³ Fery Romadhoni. 2017. *Pola Komunikasi Di Kalangan Pecandu Game Let's Get Rich Di Komunitas Xlite Tenggara*. Ejournal Ilmu Komunikasi. Volume 5, Nomor 1. Hal 238-239

⁴ Nawiroh Vera, M. Si. 2014. *Semiotika Dalam Riset Komunikasi*. Cetakan Pertama. Bogor : Ghalia Indonesia Anggota Ikapi. Hal 2

banyak diminati oleh berbagai kalangan, khususnya mahasiswa.

1) *Mobile Legends BangBang*

Salah satu game *online* adalah Game *Mobile Legend BangBang*. *Mobile Legend* adalah sejenis game MOBA (*Massive Online Battle Arena*). Game genre MOBA adalah sebuah game yang pemainnya memainkan tokoh-tokoh atau *hero* yang ada dalam sebuah game *online* yang bertujuan untuk memenangkan sebuah permainan.

2) *PlayerUnknown's Battleground (PUBG Mobile)*

PlayerUnknown's Battleground atau yang disingkat dengan kata *PUBG Mobile* adalah sebuah permainan yang dimainkan oleh 100 pemain dalam satu arena permainan yaitu pulau kecil dengan menggunakan koneksi *internet*, game ini bergenre *Battle Royale*.

2.6 Dampak Game Online

Nurudin (2017) menyatakan bahwa :

Dampak sosial teknologi

a. Teknologi mengatasi ruang dan waktu

Saat orang berbicara dengan orang lain tidak akan terbatas pada ruang. Artinya, dimana pun orang berada asal jangkauan teknologi, komunikasi tetap bisa dilakukan. Tembok tinggi dan gedung-gedung yang mencakar langit tak menjadi halangan berkomunikasi. Semua karena adanya dukungan dari teknologi komunikasi. Tak terkecuali, orang tidak harus menghabiskan waktu hanya dengan bertemu orang lain dan berkomunikasi. Dengan kata lain, waktu tidak menjadi hambatan dalam berkomunikasi.

b. Manusia mulai akrab dengan benda

Era modern melalui kehadiran teknologi komunikasi yang canggih justru mulai akrab dengan benda. Mereka yang harusnya akrab dengan manusia justru lebih banyak menghabiskan waktunya bersama benda hasil teknologi komunikasi. Yang dikhawatirkan dari perkembangan ini adalah kepekaan manusia jadi berkurang, akibat minimnya bersentuhan dengan manusia lain.

- c. Ketergantungan tinggi pada teknologi
Ketergantungan yang dimaksud di sini adalah saling ketergantungan antar manusia sudah mulai menurun. Orang tidak lagi menggantungkan kebutuhannya pada orang lain. Dengan kata lain, seseorang tidak mengandalkan orang lain untuk memenuhi kebutuhan dirinya. Ia juga tidak merasa terkucil, seandainya tidak punya komunitas pergaulan sosial. Ketergantungan yang tinggi manusia pada teknologi, mengakibatkan miskinnya pergaulan sosial dengan sesama. Ia cenderung menjadi manusia individualis, karena secara individu keberadaan teknologi telah memenuhi kebutuhannya. Padahal secara sosial manusia perlu bergaul karena ada banyak manfaat yang bisa didapatkan.⁵

3. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan adalah kualitatif, dengan teknik pengumpulan data *Purposive sampling*. Terdapat 3 kriteria informan diantaranya Mahasiswa/i sosiologi yang bermain *game online*

(*Game Mobile Legends BangBang* dan *PUBG Mobile*), Mahasiswa sosiologi yang memiliki akun *game online* (*Game Mobile Legends BangBang* dan *PUBG Mobile*), dan Lama bermain minimal 4 jam/hari. Teknik memperoleh data dilakukan dengan cara observasi, wawancara, dan dokumentasi . selanjutnya analisis data dengan langkah-langkah yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

4. PEMBAHASAN

Mead yang memandang dalam interaksi sosial terdapat makna yang timbul baik secara verbal maupun nonverbal. Hal ini pula yang terjadi dalam *game online*, dimana pemain ketika mendapatkan stimulus (pesan dari komunikator/pemain lainnya) memiliki kesempatan baik untuk merespon ataupun tidak merespon pemain lainnya (komunikator).

⁵ Nurudin. 2017. Perkembangan Teknologi Komunikasi. Cetakan Ke-1. Jakarta : Pt Rajagrafindo Persada. Hal 113-116

Kemudian dalam *game online* ketika terjadi proses interaksi terdapat makna, hal ini berkaitan dengan semiotika komunikasi terkait tanda dan makna. Selain itu, interaksionalisme simbolik terjadi melalui stimulus kepada penerima stimulus yang kemudian terjadi respon atau tindakan baik merepon stimulus tersebut baik berupa bahasa, isyarat maupun gambar atau tidak memberikan respon sama sekali. Hal itu pula yang terjadi dalam *game online* yang kemudian dijelaskan dalam pola komunikasi

4.1 Pola Komunikasi Dalam *Game Online*

1. Pola komunikasi primer

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan, pola komunikasi primer dalam *game online* baik *game online Mobile Legends BangBang* dan *PUBG Mobile* menunjukkan bahwa

para pemain memainkan *game* tersebut dibagi tempat seperti dikampus, di rumah, di kos, di asrama, di warkop, bahkan sampai dijalanan.

2. Pola komunikasi sekunder

Game online sebagaimana kata *online* menunjukkan bahwa komunikasi antar pemain tidak hanya terjadi secara langsung, akan tetapi terjadi pula komunikasi secara tidak langsung atau menggunakan media perantara. Media sosial yang paling sering digunakan adalah Whatsapp (WA) yang menjadi wadah pemain untuk berkomunikasi. Selain itu, dalam *game online* tersebut terdapat pula wadah untuk berkomunikasi yang dapat digunakan pemain, seperti *chat*, *voice*, *emot* dan kata-kata yang telah disediakan oleh aplikasi *game* tersebut. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan,

data menunjukkan bahwa pemain *Game online Mobile Legends BangBang* lebih dominan menggunakan *chat* untuk berkomunikasi. Berbeda dengan *game online* PUBG Mobile, dimana pemain lebih dominan menggunakan *voice* dibandingkan *chat*.

Selain itu, berikut beberapa bahasa (kata-kata) yang digunakan pemain untuk mencela atau menghina pemain lainnya, yaitu 'Nub/Noob', 'Tolona', 'Bocah', 'Kontol', 'Anjing/Anying/Asu/Anjir', 'Sakit', 'Sunna', 'Sundala', 'Songkolo', 'Cacat', 'Sakit', 'Bagus bagusi mainnu', 'masa mauko numpang menang jako saja', 'ngak usah main', 'jangan mako main deh nda tau jako main', 'banyaknya ceritanya ini eee', 'astagaaaa tolona, kenapa bisa begini anjing anjing', 'ahh songkolo, jaringan kontol'.

Bahasa-bahasa tersebut merupakan makna denotatif, sementara makna konotatif dari bahasa-bahasa tersebut memiliki makna yang tersirat yang tidak sesuai dengan arti yang sebenarnya. Semisal kata 'Bocah' yang menandakan bahwa pemain tersebut tidak tahu dalam memainkan *game online* (konotatif), padahal kata 'Bocah' memiliki makna anak kecil (denotatif).

Adapun faktor yang menjadikan pemain *game* mengeluarkan kata-kata celaan atau hinaan tersebut, yaitu : (1) Pemain yang lain merupakan pemain baru. (2) Pemain yang lain tidak memahami pesan yang disampaikan oleh komunikator. (3) Pemain yang lain tidak merespon atau mengnonaktifkan wadah-wadah komunikasi yang telah disediakan oleh *game online* tersebut. (4)

Permainan tidak sesuai dengan yang diharapkan pemain. (5) Pemain lain *ngebacot* (menghina) lebih dahulu.

3. Pola komunikasi linear

Komunikasi dalam *game online* dengan pola komunikasi linear dimana komunikator menyampaikan pesan kepada komunikan tanpa terjadi *feedback* atau komunikasi secara lurus (satu titik), hanya terjadi pada *game online Mobile Legends BangBang*.

4. Pola komunikasi sirkular

Dalam *game online* pola komunikasi sirkular yaitu pola komunikasi yang terjadi karena adanya proses dialog atau timbal balik antara komunikator dengan komunikan (komunikasi antar pemain). Pola komunikasi yang satu ini lebih dominan ditemui dalam *game online PUBG Mobile*

dibandingkan *game online Mobile Legends BangBang*.

2. Dampak Sosial Game Online

Game online dalam kehidupan sosial para pemain memiliki dampak positif, yaitu sebagai berikut : (1) Media berkomunikasi. (2) Tidak terasingkan atau terabaikan. (3) Dalam *game online* pula pemain menjadikan *game* tersebut untuk berkenalan dengan orang baru, dan menjadikannya teman. Jika dilihat dari dampak sosial teknologi Nurudin (2017), maka dapat disimpulkan bahwa *game online* sebagai salah satu teknologi yang mengatasi ruang dan waktu. Para pemain, dapat berkomunikasi dengan pemain yang lain tanpa harus bertatap muka (secara langsung), namun dapat berkomunikasi secara online, sehingga menambah teman baru. Sementara dampak negatif bagi

kehidupan sosial para pemain *game online* adalah sebagai berikut (1) Kurangnya Interaksi yang terjalin antara pemain *game online* dengan yang tidak bermain *game online*. (2) Mengabaikan aktivitas lainnya.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dengan judul “Pola Komunikasi Mahasiswa Gamers (Studi Pada Mahasiswa Sosiologi Di Universitas Negeri Makassar)”, maka ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Dalam *game online* terjadi interaksi sosial melalui proses komunikasi yang dilakukan oleh para pemain *game* (*gamers*). Adapun pola komunikasi dalam *game online* yaitu pola komunikasi primer dan pola komunikasi sekunder ditemui pada kedua *game online*, yaitu

game online Mobile Legends BangBang dan *PUBG Mobile*. Sementara pola komunikasi linear cenderung ditemui pada *game online Mobile Legends BangBang* meskipun jarang terjadi. Berbeda dengan pola komunikasi sirkular yang dominan ditemui pada *game online PUBG Mobile*.

2. *Game online Mobile Legends* dan *PUBG Mobile* memiliki dampak sosial bagi para pemain (*gamers*). Adapun dampak positifnya yaitu sebagai media berinteraksi secara *online*, para pemain tidak merasa terabaikan atau terasingkan ketika sedang berkumpul dengan teman-temannya, sebagai media untuk berkenalan dan menambah teman baru. Sementara dampak negatifnya adalah pemain memiliki perilaku autisme yang

mengabaikan orang-orang disekitarnya yang tidak bermain *game online*, sehingga kurangnya interaksi sosial yang terjalin antara pemain *game online* dengan yang tidak bermain *game online*, mengabaikan aktivitas lainnya seperti beribadah dan makan, serta begadang yang berakibat pada terlambatnya pemain untuk kuliah bahkan tidak kuliah.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Arisandi, Herman. 2015. Buku pintar pemikiran tokoh-tokoh sosiologi dari klasik sampai modern(biografi, gagasan, dan sampai modern).. Yogyakarta : IRCiSoD.
- Bungin, Burhan. 2006. Sosiologi Komunikasi : Teori, Paradigma, dan Diskursus Teknologi Komunikasi di Masyarakat.. Jakarta : Prenadamedia Group.
- Ida, Rachmah. 2014. Metode penelitian studi media dan kajian budaya. Jakarta : Prenadamedia Group.
- Morissan. 2013. Teori komunikasi individu hingga massa. Jakarta : Prenadamedia Group.
- Nurudin. 2017. Perkembangan Teknologi Komunikasi.: PT RajaGrafindo Persada.
- Ritzer, George. 2014. Teori Sosiologi Modern. Jakarta : Kencana.
- Setiadi, Elly M. dan Usman Kolip. 2011. Pengantar Sosiologi Pemahaman Fakta Dan Gejala Permasalahan Sosial : Teori, Aplikasi dan Pemecahannya.. Jakarta : Kencana Prenadamedia Group.
- Sobur, Alex. 2016. Semiotika komunikasi Cetakan keenam. Bandung : PT Remaja Rosdakarya
- Soekanto, Soejono dan Budi Sulistyowati. 2013. Sosiologi Suatu Pengantar. Jakarta : Rajawali.
- Sugiyono. 2017. Metode Penelitian Kualitatif (Untuk Penelitian Yang Bersifat : Eksploratif, enterpretif, interaktif dan konstruktif). Bandung : ALFABETA CV.
- Tamburaka, Apriadi. 2013. Literasi Media Cerdas Bermedia

Khalayak Media Masa. Jakarta
: PT RajaGrafindo Persada.

Vera, Nawiroh. 2014. Semiotika dalam riset komunikasi. Bogor : Ghalia Indonesia Anggota IKAPI.

Jurnal/Skripsi yang diterbitkan

Khoiroh, Umatul. 2017. Instagram Sebagai Media Interaksi Simbolik Dalam Menciptakan Gaya Hidup (Studi Deskriptif Kualitatif Penggunaan Fitur Pada Konsumen Secret Garden Coffe & Chocolate Yogyakarta). Skripsi. Yogyakarta : Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga. Diakses pada 11 februari 2019

Rahma, Awiya. 2018. *Interaksi Sosial Pada Remaja Pecandu Game Online*. Tugas Akhir. Dipublikasikan. Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta. Diakses pada 5 Oktober 2018

Ramadani, Muhammad Iqbal Febri. 2018. *Penarikan Diri Dalam Game Online (Studi Deskriptif Kualitatif Withdrawal Gamer Mobile Legends Mahasiswa Ilmu Komunikasi UMS 2014)*. Skripsi Surakarta : Universitas Muhammadiyah Surakarta. Diakses pada 5 Oktober 2018

Romadhoni, Fery. 2017. *Pola Komunikasi Di Kalangan*

Pecandu Game Let's Get Rich Di Komunitas Xlite Tenggara. eJournal Ilmu Komunikasi. Volume 5, Nomor 1. Diakses pada 10 februari 2019

Sudharto, Albima Rama. 2018. *Fenomena Game Online Mobile Legends Di Kalangan Mahasiswa (Studi Kasus Pada Mahasiswa Universitas Sumatera Utara)*. Skripsi. Medan : Universitas Sumatera Utara. Diakses pada 13 Desember 2018.

Artikel Buku Tahunan (Publikasi Lembaga Pengetahuan)

Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII). 2017. *Penetrasi & Perilaku Pengguna Internet Indonesia Survey 2017*. Infografis. TeknoPreneur. Diakses pada januari 2019

Skripsi yang tidak diterbitkan

Akbar, Andi. 2017. Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di Kelas X SMA Negeri 16 Makassar. Skripsi. Makassar : Universitas Negeri Makassar

Astuti, Rani Endang. 2016. *Mahasiswa Lesbian Di Universitas Negeri Makassar*. Skripsi. Makassar : Universitas Negeri Makassar.

Sari, Ayu Yunita. 2018. Gaya Hidup Mahasiswa Lesbian Di Kota Makassar. Skripsi. Makassar : Universitas Negeri Makassar.

Suswanti. 2015. Media Internet Dan Plagiarisme (Studi Kasus Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Makassar). Skripsi. Makasar : Universitas Negeri Makassar.